

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

▶▶▶ **16** GIOCHI
ADVENTURE
UTILITY ◀◀◀

con i TRUCCHI
e le STRATEGIE



- | | |
|------------------|----------------------|
| LE RAPIDE | BATTAGLIA NAVALE |
| IL MAGO VOLANTE | CACCIA TERRA-ARIA |
| ISIDORO | DUELLO MORTALE |
| COLLISIONE | THE LOST SWORD |
| MEGAPLOT | DISAS B3 |
| PROGETTO SEGRETO | TRACK FIRE |
| THE TWO EXPLORER | LA PALLINA VAGABONDA |
| GRATTACIELO | JEEP ASSALT |

N. 1 - MAGGIO 1988

L. 14.000

AMIGA BYTE

by Elettronica 2000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

SUL DISCO
OTTO PROGRAMMI

BASIC APPUNTI

"C", PRIMI PASSI

DESKTOP VIDEO

WORKBENCH 1.3

WORLD NEWS

AUDIO DIGIT

DOS: I TRUCCHI

TIPS & TRICKS

I GIOCHI NOVITÀ

AVVENTURE

CORSO DI ASSEMBLER

con
DISCO
OGNI MESE
IN
EDICOLA!





N. 49 - MAGGIO 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ DUELLO
MORTALE

■ CACCIA
TERRA-ARIA

■ COLLISIONE

■ GRATTACIELO

■ JEEP ASSALT

■ THE TWO
EXPLORER

■ PALLINA
VAGABONDA

■ MEGAPLOT

■ BATTAGLIA
NAVALE

■ IL MAGO
VOLANTE

■ LE RAPIDE

■ ISIDORO

■ TRACK FIRE

■ PROGETTO
SEGRETO

■ THE LOST
SWORD

■ DISAS 80

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD "", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD "". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura di E. Di Zenobio.

UN PO' DI POKES

Ed ora, un po' di pokes per giochi sempre famosi, continuando alfabeticamente i precedenti elenchi (lettere C e D):

CAMELOT WARRIORS

POKE 50783,200 = Vite infinite
POKE 55911,201
POKE 50782,255

CAULDRON

POKE 40050,0 = Vite infinite
POKE 57578,0 = Energia infinita
POKE 54752,252
POKE 56571,201
POKE 56572,175 = Invincibilità

PIERINO IL TERRIBILE

Qualche truccetto per un altro bellissimo gioco, uno dei più classici platform game caratterizzati dall'enorme numero di screen (192 in questo caso) e senza livelli di gioco: Pierino il terribile. La mappa è stata già pubblicata sul numero di Marzo 88, perciò ti consigliamo di andarla a rivedere.

La difficoltà del gioco non è tanto quella di trovare il tempio della Cattiveria (cosa per altro non troppo facile!) ma quella di avere un sufficiente numero di punti che ti permetta di entrare. Difatti, se ti presenterai davanti alla massiccia porta di pietra del tempio con pochi punti, questa rimarrà chiusa. Ecco alcuni suggerimenti (ma non troppi!) per aumentare il tuo punteggio, cioè per diventare più cattivo. Devi lanciare le noci di cocco contro qualsiasi cosa si muova, mentre devi proteggerti con lo scudo dai colpi lanciati dagli indigeni che non ti sopportano proprio. Usa il vaso di miele per raccogliere dal pungiglione delle api il prezioso frutto del loro lavoro. Quando sarai sulla zattera dovrai difenderti scagliando violenti colpi con la tua borsa (fatta di pelle di cocodrillo) verso gli alligatori affamati che si precipiteranno intorno a te. Prendi il topolino, sarà necessario per far fuggire l'elefante, ma non tralasciare la cipolla perché sarà indispensabile per far piangere tutte le iene della foresta! Tutte queste brave azioni ti porteranno moltissimi punti, tanto quanto basta perché la porta del tempio della Cattiveria si apra e ti si accolga come il Re del male!



COBRA

POKE 37915,201 = Invincibilità
 POKE 36515,183 = Vite infinite
 POKE 41205,183 = Armi illimitate

COMMANDO

POKE 31107,201 = Vite infinite
 POKE 61955,201 = Nemici non sparano
 POKE 62697,201 = Nemici senza bombe

COOKIE

POKE 35946,0 = Vite infinite

CRITICAL MASS

POKE 62373,201 = No nube magnetica
 POKE 54214,201 = No ostacoli
 POKE 54256,201 = Invincibilità

DRAGON'S LAIR

POKE 47372,n = Numero di vite

DRAGONTORC

POKE 58337,0
 POKE 51339,255

DUKES OF HAZARD

POKE 44246,0 = Vite infinite

DUN DARACH

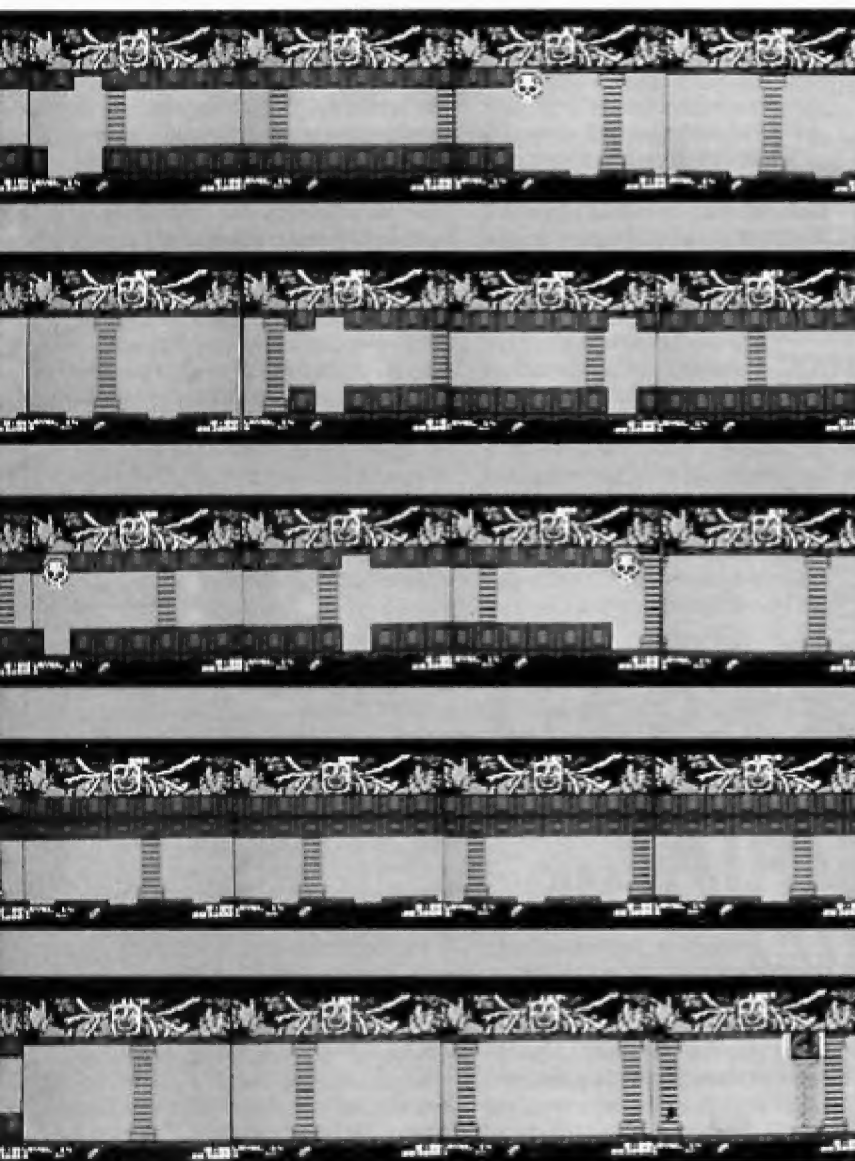
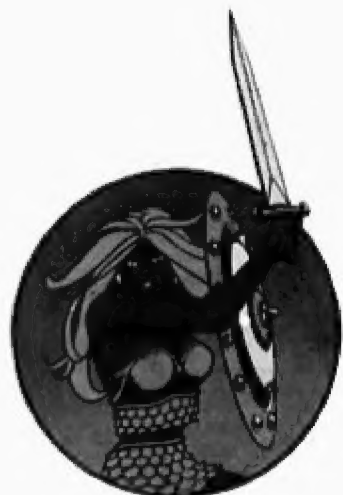
POKE 43333,201 = Invincibilità

DINAMITE DAN

POKE 58770,20 = No nemici
 POKE 52678,0 = Vite infinite

DINAMITE DAN II

POKE 32575,201 = Invincibilità
 POKE 32587,201 = Immunità

**OCCHI VERDI**

Ecco alcuni suggerimenti per il favoloso gioco **OCCHI VERDI** pubblicato sul numero di marzo '88: come ricorderai ci sono ben 14 livelli da superare prima di trovare i famigerati gioielli, inseriti al posto degli occhi del gatto, o meglio della caverna a forma di gatto. Noi ti proponiamo una mappa dell'ultimo livello, il più importante perché proprio qui il mistero sarà risolto: ricorda che tu apparirai proprio in mezzo, ma non ti azzardare ad andare subito a sinistra perché saresti disintegrato! Dovrai invece dirigerti verso destra e dovrai percorrere tutti i vari quadri, intesi



proprio come schermi e non come livelli, fino a trovare la fantomatica motocicletta volante. Ricordati che anche se ti impadronirai di questo importante mezzo, non sarai per questo invincibile! Se non riesci a capire a cosa ti serva la super moto, prova a tornare indietro (cioè a sinistra) e te ne accorgerai: proprio prima dell'ultima schermata del gioco c'è un muro molto alto, anche per le tue possibilità di salvatore! So arrivi qui senza la due ruote volante, puoi ben capire che non potrai proseguire. Ti sarà invece molto facile superarlo con la moto e terminare così il gioco: i gioielli saranno così salvi!



DUELLO MORTALE



Sono state pubblicate tantissime versioni dei vari karaté, kung-fu, ninja master e simulazioni di arti marziali in genere, e questo gioco potrebbe rientrare in questa categoria. Diciamo potrebbe perché appartiene ad un "pianeta" di realizzazione diverso, vista la precisione e la perfezione dei movimenti. Si può definire senza ombra di dubbio la migliore realizzazione grafica di arti marziali fino ad oggi scritta per lo Spectrum. Questo giudizio scaturisce dalla pulizia dei movimenti dei due contendenti, dalle numerosissime possibili mosse e soprattutto dalla facilità di gioco, cosa di importanza primaria in questo genere. È vero che anche qui tutte le posizioni si ottengono con la combinazione

dei vari tasti, ma dopo alcune partite, pur non ricordando a memoria come si ottiene il tal colpo, ti accorgerai che ti verrà spontaneo premere quei tasti particolari. Insomma, se non ci credi, attendi il caricamento e prova subito a giocare!

È ovviamente possibile il combattimento tra due giocatori o contro il computer; in quest'ultimo caso dovrai scegliere l'opzione UN giocatore. Stai attento perché il computer è molto furbo ed in più di un'occasione riuscirà a prevedere le tue mosse. Non ti meravigliare neppure se le prime dieci partite andranno tutte a suo favore, è normale! E tu dovrai prendere la mano con i comandi. Ci sono due livelli che differiscono fra loro sol-

tanto per lo scenario e per qualche mossa più azzardata da parte del contendente comandato dal computer. Per passare al livello successivo dovrai resistere fino a quando il contatore dei secondi posto in alto al centro non arriverà a zero. Sui lati dello schermo ci sono due serpenti che simboleggiano la forza dei due giocatori; ad ogni colpo ricevuto faranno una smorfia di dolore e si mangeranno una piccola parte delle 3 mele (!). Quando queste ultime finiranno, il duellante avrà perso la partita e verrà portato fuori del campo di battaglia da un essere a dir poco schifoso... che nello stesso tempo è però anche simpatico!

I tasti di gioco li puoi anzi li devi definire per forza, ricordandoti che tutti i colpi si ottengono con la combinazione dei 5 tasti fondamentali (su, giù, sin, des, fuoco) più un tasto per la pausa ed uno per interrompere del tutto il duello. Senza dubbio è molto più divertente giocare contro un'altra persona ed anche più facile, visto che il caro Specy conosce tutte le mosse! Il colpo più spettacolare ed anche più difficile da realizzare è il taglio della testa: difficilmente ci riuscirai combattendo contro il computer, molto più probabile che vi riesca tra due umani. Per ottenerlo devi premere fuoco e contemporaneamente andare indietro, ma occhio perché se fallisci ti beccherai un bel colpo in pancia! ■



CACCIA TERRA ARIA (48K)

Al titolo del gioco si dovrebbe aggiungere anche l'acqua, visto che la seconda parte del game si svolge proprio in mare. Ma non facciamo troppe anticipazioni...

Avrai capito che non si tratta della favoletta di Cappuccetto Rosso, bensì di un massiccio attacco terrestre — aereo — navale ad un'isola sperduta del Pacifico.

Questa volta gli alieni non c'entrano nulla, si tratta di questioni tra uomini (stupidi ovviamente) del nostro secolo; ma non facciamo nomi e cognomi, potrebbe portare

sfortuna! Hai a disposizione un magnifico caccia, con il quale dovrai sorvolare tutto il territorio intorno all'isola difendendoti dagli attacchi dei caccia nemici e dai colpi di cannone dei carri armati. Per fortuna i tuoi missili sono autocentranti e si dirigono da soli sul bersaglio, così per te non farà differenza se dovrai sparare a terra o in aria. Il tuo volume di fuoco iniziale non è granché, perciò dovrai stare sempre in guardia per accaparrarti tutti i bonus che appariranno: essi sono delle S volanti e per prenderle basta volarci sopra. Vedrai raddoppiare di volta in volta i tuoi colpi, e ti accorgerai che in alcuni punti è vitale possedere il colpo quartuplo (se si può dire...)! Dovrai sempre tenere gli occhi aperti perché, se ad esempio non distruggi tutti gli aerei di un'ondata, quelli che apparentemente sono usciti dallo schermo ti spariranno da dietro e 9 volte su 10 non farai in tempo ad evitarne i colpi. Purtroppo non ci saranno soltanto aerei da abbattere, ma intelligentissimi carri armati che sbucano inizialmente dai due lati e che impiegano circa un paio di secondi per prendere la mira: in questo frattempo tu dovrai distruggerli, altrimenti non avrai la più piccola possibilità di scampo. Molto spesso però ti accorgerai che i nemici sono troppi e che per quanto tu possa sparare velocemente non riuscirai a tener testa all'attacco: in questo caso è necessario usare le bombe (quadrati con le B) che distruggono tutto (o quasi) quello che è presente in quell'istante nello schermo. Rammenta che ne hai soltanto tre a disposizione, quindi usale con parsimonia e, se vuoi un consiglio... nel primo quadro non c'è n'è davvero bisogno, dopo averci preso un po' la mano però! Il tasto per sparare è unico, così come il fire sul joystick; per ottenere il lancio di una bomba dovrai tener premuto per un secondo circa il fuoco e automaticamente il tuo aereo ne lascerà cadere una: che è andata a segno te ne accorgi dal lampeggio di tutto lo schermo e soprattutto dalla scomparsa dei nemici! Se invece premi il fire rapidamente partiranno soltanto le raffiche di mitra dei tuoi 72 mm, anche quelle micidiali!



Alla fine di ogni stage c'è un gigantesco carro armato che non riuscirai a distruggere con i colpi normali; se avrai preso tutte e tre le S la cosa sarà molto più facile. Ma esiste un'altra possibilità, decisamente più semplice: se arrivi in fondo con tutte e tre le bombe, puoi lanciarle tutte contro il carro una dopo l'altra ed il mezzo corazzato inesorabilmente farà una brutta fine. Tieni sempre d'occhio il terreno perché così come vi troverai i quadratini con le S, ti batterai anche in quelli con le B, che aggiungeranno un'altra bomba al tuo caccia.

Un ultimo suggerimento per l'inizio del secondo quadro: non volare mai troppo in basso perché sbucheranno periodicamente aerei

nemici da ricognizione che apparentemente non sparano, ma che in realtà attendono soltanto che tu ti metta dietro i loro timoni per lanciarti 5 o 6 razzi che difficilmente falliranno il bersaglio. Il trucco è quello di volare in mezzo allo schermo sulla sinistra sparando in continuazione finché non vedi arrivare una nave: spostati immediatamente perché sta per arrivare un aereo da dietro e appena questo compare lancia una bomba. Cerca di distruggere tutti i cannoni delle navi perché se ne lasci intatto anche soltanto uno, ti sarà impossibile andare avanti. Ok, sai abbastanza per terminare il gioco perciò non dovrebbero servirti neanche le vite infinite o le bombe infinite del grande Bigge, no? Ah, le vuoi anche questa volta? E allora rispondi alla solita domanda iniziale!

Per quanto riguarda i controlli dell'aereo, in questo gioco il menu è invisibile. Se usi il joystick premi fire e inizierai a giocare, mentre se vuoi usare i tasti cursore (5,6,7,8 e 0 per fire) premi 0; per selezionare un solo giocatore (come di default) premi 1; per due giocatori premi 2. Se vuoi ridefinire i tasti premi 3 e in basso compariranno i soliti sin, des, su, giù: ti sarà mostrato di volta in volta il tasto di default per quella direzione e tu dovrai premere quello desiderato da te; per giocare con la tastiera premi il fuoco. ■



(48K)

COLLISIONE

In questo velocissimo gioco sei al comando di una nuova astronave sperimentale, non ancora messa a punto e proprio per questo affidata alla tua esperienza di pilota. Dovrai cercare di perlustrare tutte le zone della galassia Matrix, chiamata così per la presenza di piattaforme ottagonali che ti saranno molto utili. Poiché la tua

astronave non è ancora perfetta, consumerai il carburante a tua disposizione molto velocemente perciò dovrai stare sempre all'erta per scovare le celle di rifornimento. Il tuo stato energetico è legato ovviamente all'autonomia dell'astronave; quando il contatore posto in mezzo allo schermo (in alto) arriverà a 0 il tuo superlativo mezzo

galattico esploderà. Ci sono molti rifornimenti in giro per la galassia, facilmente riconoscibili dalla loro forma sferica, circondati da piccoli puntini in apparente movimento: per usufruire del loro "carico" basta andarvi contro. Per cambiare matrice devi trovare a tutti i costi i transporter, che sono a forma di cubo: essi ti porteranno in un'altra matrice ottagonale da esplorare e così via finché non avrai girato tutta la galassia Matrix. Ma dov'è la difficoltà del gioco? Siamo sicuri che i più smanettoni se lo saranno già chiesto... Innanzitutto la velocità piuttosto elevata dell'astronave, ma principalmente il pericolo di andare a cozzare contro vari oggetti spaziali posti un po' dappertutto rendono la sfida dura. Inoltre è necessario farsi una mappa per non perdersi, perché seguendo



le piattaforme eviterai sì di vagare nello spazio, ma non ti verrà indicata certo la strada per il transporter, tua unica meta. Inoltre il contatore, che inesorabilmente retrocede verso lo 0, non facilita certo le cose. Il nostro amico Big ti dà un consiglio, che potrebbe apparire strano ma che lo è affatto: durante le prime partite cerca di andare a sbattere contro tutto quello

che vedi, in modo da renderti conto una volta per tutte di quello che è nocivo per la tua astronave; osservi intanto quello che ti è utile (come le celle energetiche) e studia come centrare la loro altezza, perché dovrai pensare anche a regolare quest'ultima! Per fortuna che sua eminenza Bigge ha trovato anche per questo gioco il modo di inserire le vite infinite; basta rispondere con una S alla solita domanda iniziale.

I tasti sono:

Q = su

A = giù

K = sinistra

L = destra

P = pausa

ENTER = riprendi dopo la pausa

A+G = interrompi il gioco



GRATTACIELO

(48K)

Un titolo più appropriato sarebbe stato "L'inferno di cristallo" dato che protagonista indiscusso del gioco è un intero quartiere di grattacieli in fiamme. Causa un corto circuito all'interno di un ufficio situato all'ultimo piano, tutto è in preda alle fiamme e tu sei l'unico che ha il coraggio di prendere un estintore per cercare di salvare quei poveracci che sono rimasti imprigionati all'interno. Purtroppo non puoi usare le scale, né quelle interne né quelle esterne, perché il fuoco le ha rese inaccessibili: sei costretto quindi ad arrampicarti sul grattacielo facendo presa sulle finestre, la maggior parte delle quali è aperta, per fortuna. Come se non bastasse ti piovono addosso una marea di oggetti, tutti letali perché ti faranno perdere l'equilibrio e precipitare al suolo. Dovrai spostarti in continuazione evitando tutto quello che

cade, stando anche attento a non prendere fuoco. Il che accade se, per esempio, passi sopra una finestra mentre questa sta lampeggiando...

Sulla schiena hai legato un estintore con il quale devi spegnere le fiamme ma anche distruggere gli oggetti che vengono dall'alto: la cosa più importante però è salvare le vecchie signore isteriche che si affacciano disperate dalle finestre gridando aiuto ed i poveri cagnolini rimasti da soli nelle camere. Per far ciò devi soltanto arrivare vicino ai personaggi citati: automaticamente passerai loro un paracadute con il quale potranno arrivare a terra senza danni. Vedere "volare" queste vecchiette con il paracadute è molto divertente, ma non ti fermare mai ad ammirare lo spettacolo: se lo farai, ti piomberanno addosso come minimo due computer ed un tavolo! Il



tuo unico obiettivo è arrivare in cima al palazzo per salvare l'ultima persona rimasta prigioniera delle fiamme e paracadutarti a terra con il tuo jet pack. La tattica migliore per fare un gran numero di punti è quella di non pensare alle poverine che chiedono aiuto dalle finestre, ma sparare a tutto

quello che viene giù cercando di salire il più rapidamente possibile per raggiungere la vetta del palazzo. Ricordati che non puoi sparare e contemporaneamente spostarti: devi aspettare che il colpo arrivi a destinazione! Non lanciare colpi a casaccio, fallo sempre con cognizione di causa. E non arrampicarti

in un punto se vedi che non tutte le finestre sono aperte o accessibili. Comunque, non comportarti troppo da sadico e non pensare soltanto al punteggio: salva anche qualche donna o qualche cagnolino (almeno qualche cagnolino... eh eh eh!).



JEEP (48K) ASSALT



In questa nuova avventura ti troverai alla guida di una solida jeep dispersa nel deserto, sotto il continuo tiro dei nemici asserragliati nelle casematte costruite ovunque sul terreno sabbioso per permettere una più facile difesa. Il tuo compito non è poi così complicato, perché dovrai soltanto (!) trovare e quindi salvare alcuni ostaggi, molto preziosi per il tuo governo, catturati dal terribile sergente Murray. La maggiore difficoltà risiede nel fatto che tutto il territorio su cui ti muoverai è sotto il completo controllo del sergente, perciò sarai solo contro tutti. Beh, solo ma con la jeep sempre con te... Ricorda fin d'ora che non

puoi mai attraversare corsi d'acqua, o passare attraverso le paludi, o viaggiare sopra i cespugli e che, per quanto il tuo mezzo sia un fuoristrada, esso cadrà inevitabilmente sotto i colpi dei tuoi nemici, persino quelli dei loro fucili (ma che jeep è allora? Questo è il bello...). Per non parlare dei cannoni nascosti nelle casematte che ti seguono costantemente e quando, ti hanno nel mirino, ti distruggono immediatamente: non puoi fare niente contro di essi, almeno finché non avrai trovato qualche bomba. Puoi andare in tutte le direzioni e, premendo fuoco, partirà dalla tua jeep una raffica che toglierà di mezzo tutti i nemici più vicini. Il

tuo scopo è quello di liberare gli ostaggi rinchiusi nelle varie prigioni e scappare con l'elicottero. Non sperare che sia facile, ci sono in giro moltissimi commandos che ti sparano contro all'impazzata. Perderai molte vite, anche perché dovrai evitare alcuni ostacoli quali i corsi d'acqua, che potrai attraversare soltanto passando sopra gli opportuni ponti. Puoi ridefinire i tasti premendo la D ma se vuoi usare il tuo joystick preferito devi premere la P. Attendi la fine del caricamento e segui le istruzioni che appariranno sul video per iniziare a giocare.



THE TWO EXPLORER (48K)

Non si tratta di un safari, né di una tranquilla vacanza alle Hawaii e te ne accorgerai ben presto...

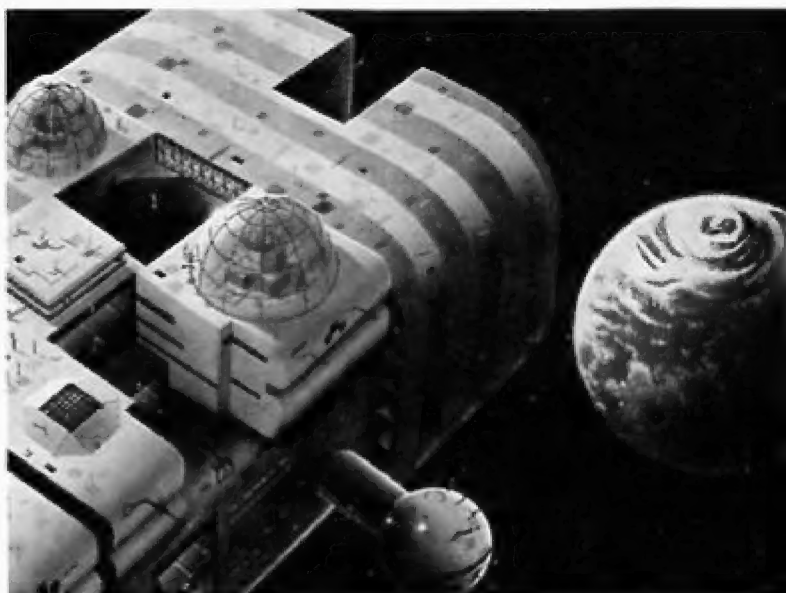
Innanzitutto sappi che potrai essere aiutato nell'ardua impresa da

un amico, che potrà pilotare un altro Explorer identico al tuo... Ah, non sai ancora cosa sia un Explorer? E dove vivi? Scherzi a parte: l'Explorer non è altro che un nuovo tipo di navicella spaziale, co-

struita per esplorare pianeti e galassie sconosciute. Non hai un gran volume di fuoco perciò ti dovrai muovere in continuazione per evitare le astronavi nemiche. Come se non bastasse, queste ultime si la-

sceranno dietro delle simpatiche uova, non proprio salutari per te! Inutile dire che ti conviene sparare in continuazione, ma sempre badando a dove metti le ali, perché non puoi sorvolare tutto. Molte costruzioni del pianeta sono troppo alte per la tua quota di volo, perciò dovrai assolutamente evitarle centrando perfettamente i varchi aperti dai missili della tua nave madre, che ti attende alla fine dei 20 livelli.

Senza dubbio interessante è la possibilità di giocare contemporaneamente in due, anche se su schermi completamente separati ed indipendenti tra loro. Puoi scegliere i controlli dei due giocatori tra quelli della tastiera o del joystick ridefinendo i tasti, premendo però prima un tasto per fermare la musica. Con 1 o 2 sceglie il numero di giocatori; nel caso di un solo Explorer, nell'altra metà dello schermo non verrà visualizzato niente, se non qualche scritta. Per



terminare il gioco dovrai attraversare tutti i livelli, distruggendo però alcuni particolari contenitori: questi ultimi compariranno soltan-

to nei quadri successivi, quindi, per le prime partite, pensa soltanto a salvarti!



LA PALLINA VAGABONDA (48K)

Immagina una bella pallina da tennis che tutto ad un tratto decide di abbandonare la sua amata racchetta ed inizia ad andare in giro... Avrà certamente pensato che essere sbattuta da tutte le parti non è la cosa migliore del mondo, perciò inizia a curiosare dappertutto.

Sarai tu a controllare questa pallina vagabonda ma non saprai esattamente cosa fare: è certo solo che dovrai stare sempre con gli occhi bene aperti perché troverai trabocchetti sparsi un po' dappertutto. Tanto per cominciare non dovrai MAI andare a sbattere contro qualcosa, perché novantanove volte su cento morirai (e ti apparirà anche una scritta molto sadica!)

e perderai una vita. Le vite disponibili sono segnalate in alto a sinistra; a fianco c'è il tuo punteggio e sotto leggi il valore della tua



"pressione", nel senso che, mano a mano che il tempo passa, la pallina si sgonfia fino a non potersi più muovere per mancanza d'aria! Può accadere però anche l'opposto,

perché troverai in giro molti bonus (sono mattoncini verticali lampeggianti) che ti riforniranno di pressione, ma se ne avrai già a sufficienza scoppierai! Controlla perciò sempre il tuo livello prima di accaparrarti il bonus, ricordando che questo aumenterà di 10 punti la tua pressione: per prenderlo basta andargli incontro e premere fuoco.

Non puoi saltare da un livello ad un altro, ma hai a disposizione delle particolari pedane numerate: quando ci passi sopra, premendo fuoco sarai catapultato sulla pedana più vicina avente però lo stesso numero di riferimento. Non tutti i livelli sono collegati perché, nella maggior parte dei casi, ci sa-

ranno delle "passerelle" che, del tutto casualmente, si allungheranno e si ritireranno: il tempismo risulta fondamentale per girare tutti i quadri e per non cadere in acqua, cosa non molto salutare.

Se capiterai sopra una partico-

lare scritta (ICE, ovvero ghiaccio) la pallina non risponderà più ai tuoi comandi e filerà dritta dritta verso la morte! Se troverai delle froce con una particolare direzione ti sarà impossibile tornare indietro... Appena terminato il cari-

camento attendi la musicchetta e poi scegli il tipo di controllo, con o senza musica; per la tastiera i tasti sono:

Q = sinistra

W = destra

Spazio = fuoco



MEGAPLOT

(48K)

Ti permette di realizzare disegni con una facilità incredibile e, viste tutte le sue opzioni, si presenta certamente come uno dei migliori disegnatori mai visti per il nostro Spectrum. Appena terminato il caricamento, per avere tutto l'elenco dei comandi devi premere caps + H. Subito un avvertimento: troverai quasi tutto in inglese non per cattiveria nostra, ma perché ci sono cose intraducibili, come i termini brush o print; non ti sarà difficile capire comunque le varie opzioni, basteranno un minimo di pratica e di prove.

Noterai che nell'elenco (ripetiamo: caps + H) alcune lettere sono seguite dall'asterisco: questo significa che premendo quella lettera si entrerà in un altro sottome-
nu.

La prima cosa da capire è che i 5 gruppi di comandi si ottengono premendo contemporaneamente il tasto dell'opzione desiderata più quello che funge da shift. Facciamo un esempio: sopra la prima finestra a sinistra c'è scritto "CAP shift veloce" e, sotto, le varie funzioni. Prova a premere il CAPS con uno dei tasti (3 per esempio) e vedi cosa accade. Stesso discorso per gli altri tasti shift che sono, oltre che i due veri shift (caps e symbol): Z per lo scroll fine; X per lo shift dei colori; C per lo shift senza toccare i colori e V per spostare la lente (cioè la finestra dove è ingrandita la parte di screen intorno al cursore). I tasti che dovrai



sempre ricordare sono quelli per lo spostamento del cursore, e cioè:

Q = su

A = giù

O = sinistra

P = destra

M = conferma/disegna

Symbol Shift oppure B = cancella

Se vuoi spostarti più velocemente

fieni premuta la N mentre muovi il cursore.

Iniziamo ad esaminare il sottome-
nu DESIGN (caps+D):

0 speed = modifichi la velocità del cursore.

1 brush = scegli il brush (tipo di pennello).

2 airbrush = scegli il tipo di "spray".

3 hatch = scegli tra 65535 grafici teoricamente disponibili.

4 edit = modifichi un "hatch".

5-9 = scegli i colori.

LINE MODE (caps+L):

Premendo I + i tasti cursore spo-
sterni la fine della linea, mentre

premendo lo spazio il punto di fine diventerà l'inizio della linea; premi ovviamente M per disegnare. Se vuoi uscire lasciando intatte le modifiche premi ENTER, altrimenti, se non ti sono piaciute, premi di nuovo caps+L.

CIRCLE MODE (caps+O):

Sposta il centro con i soliti tasti (QAOP) mentre con I + i cursori modifichi il diametro; con la solita M disegni; stessa procedura di uscita come nel caso precedente.

PRINT MODE (caps+P):

Ti verrà chiesta la stringa da visualizzare (max 80 caratteri); se premi enter verrà presa l'ultima immessa. È senza dubbio una delle opzioni più potenti:

1 expand = I + cursori allargherà o stringerà la tua stringa.

2 spacing = 2 + cursori aumenterà o diminuirà lo spazio tra le lettere.

3 condense = 3 + cursori modificherà la grandezza dei caratteri (in teoria puoi scrivere su 80 colonne riducendo al massimo i caratteri con questa opzione!).

Stai molto attento perché qui non hai la possibilità di uscire cancellando le ultime modifiche.

EXPAND MODE (caps+E):

Puoi ridurre o ingrandire lo schermo decidendo la percentuale orizzontale e verticale: per accettare il risultato premi enter, mentre con un altro tasto tutto torna come prima.

FILL MODE (caps+F):

Questa routine ruba parecchio spazio perciò ti sarà chiesto se vuoi dimezzare gli sprites ed utilizzare il buffer dei microdrive (se non li hai NON premere y altrimenti avrai un errore!); premi y e vedrai la tua figura riempita perfettamente. Ora, premendo enter dovrai scegliere con quale hatch fare il fill, immettendo un numero da 0 a 65535. Premi quindi enter per provare il fill e, se ti piace, premilo di nuovo, mentre se non ti

va a genio premi un altro tasto. È molto potente poiché puoi ridefinire un nuovo hatch, magari con le tue iniziali: se però non vuoi editare niente premi enter e vedrai la magia!

GAUGE MODE (caps+G):

Mostra la grandezza della finestra, molto utile per controllare le dimensioni degli sprites; ripremi caps+G per togliere le linee tratteggiate.

INVERSE MODE (caps+I):

Inverte tutto lo schermo.

CLS-MSK (caps+Q):

Cancelli lo schermo, gli attributi, gli sprites... insomma tutto! Ti saranno poste 5 domande per evitare la cancellazione di alcune cose: premi Y(minuscola!) per conferma o enter per saltare.

ANIMATION MODE (caps+S):

1 store = memorizza lo sprite contenuto nella sprite window; controlla la grandezza con l'opzione caps+G (gauge mode).

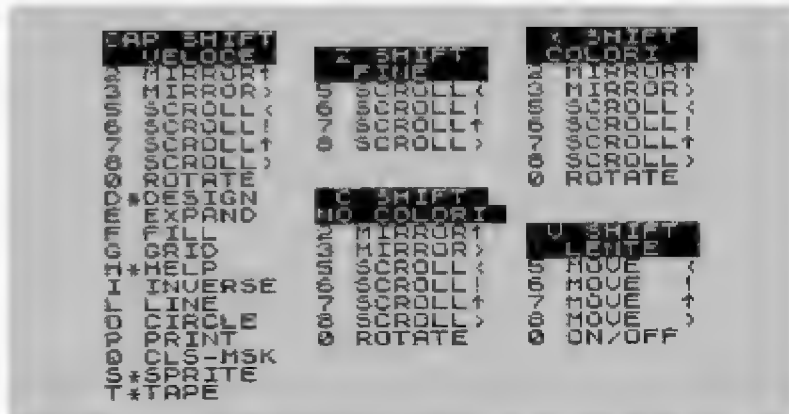
2 fetch = il contrario dello store; prende uno sprite e lo inserisce dentro la finestra.

3 animate = visualizzazione in sequenza dei veri sprites; ovviamente devi dare il numero del primo sprite e l'ultimo.

4 change = cambia le dimensioni della sprite window, assicurandoti che sia abbastanza grande per i tuoi sprites.

5 auto = memorizza lo sprite presente nella finestra relativa esattamente come store, ma provvede automaticamente ad inserirlo in ram mentre prima ti veniva chiesto il numero relativo. Premi enter per uscire dall'animazione.

SAVE & LOAD (caps+T):



0 copia lo schermo sulla stampante.

1 save/load schermi.

2 sprites = ti saranno chieste le dimensioni degli sprites e da che numero a che numero salvarli (FROM...TO); inoltre, se vuoi salvarli come BIT IMAGE (cioè bit per bit) oppure no. Se scegli questa opzione, dovrai decidere anche il formato, se cioè salvarli come caratteri o come sequenze di linee (CHARACTER SQUARES o LINES): la differenza fondamentale risiede nel fatto che se vuoi usarli da basic devi salvarli come caratteri e caricarli come udg (caratteri definibili). Modificando opportunamente il puntatore dei caratteri puoi usare quanti sprites vuoi, avvicinando nel giusto ordine i relativi caratteri.

3 - 7 = save/load dei vari brush, udg etc.

8 erase = cancella file da microdrive.

9 cat = elenco file del microdrive. Come avrai certamente notato, tutte le operazioni di save/load

sono state lasciate in basic, cosicché è possibile modificarle facilmente a seconda di cosa si usa (Kempston Dos, Disciple etc.). Il programma è direttamente compatibile con i microdrive e ovviamente con la Discovery One.

RACCOMANDAZIONE: se si verifica un qualsiasi errore, dai sempre RUN e non ti preoccupare perché il tuo disegno sarà sempre lì al suo posto. Se ti sembra complicato da usare, toglietelo subito dalla testa perché non è vero: la cosa migliore, prima di mettersi a disegnare sul serio, è provare tutte le opzioni con le istruzioni sotto mano, e se qualcosa sembra non andare, affidati al tuo intuito! Infine una piccola anticipazione: prossimamente (forse sul prossimo numero addirittura!) pubblicheremo un'utility che ti permetterà di ottenere dai tuoi normali screen dei favolosi posters! Inoltre potrai fare dei veri e propri banner (delle gigantesche scritte) con la tua stampante, perciò occhio ai prossimi fascicoli di Load'n'Run.



BATTAGLIA NAVALE (48K)

Sei il comandante di una potente flotta navale che si aggira nelle acque del golfo Persico, molto caldo ultimamente... Devi distruggere a tutti i costi la flotta

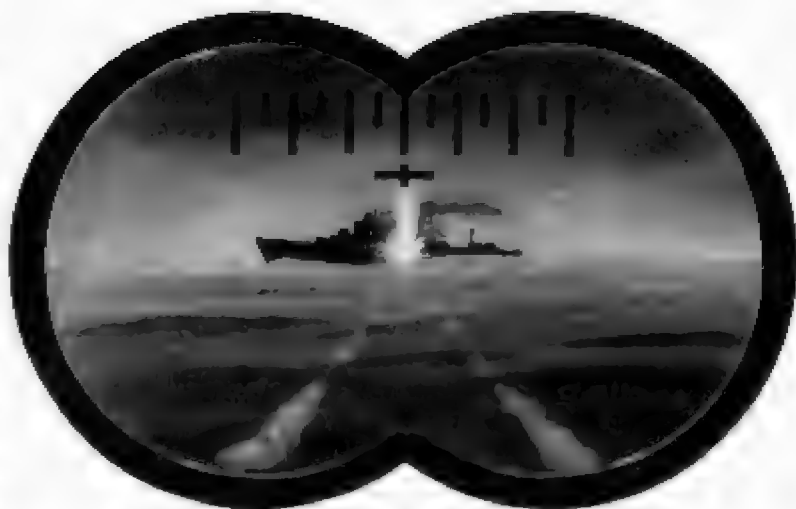
navale nemica cercando di farlo nel più breve tempo possibile poiché anch'essa non perderà tempo. Si tratta, come avrai già capito, della versione computerizzata del

famoso gioco da "tavolo", la battaglia navale. Chi non ha mai giocato usando le pagine del quaderno di matematica, approfittando delle distrazioni dei prof?

Qui i fogli quadrettati non servono perché li mette a disposizione il caro Spectrum: puoi divertirti e giocare anche da solo contro il computer, se ti fidi però, dato che LUI conosce la disposizione delle tue navi!

Terminato il caricamento premi un tasto e arriverai al menu principale: le uniche cose da spiegare sono le opzioni MULTI GIOCO e BORDATA ON/OFF. La prima ti è utile se vuoi fare una sorta di torneo, organizzando incontri a coppie: difatti puoi inserire i nomi dei due concorrenti, con l'accortezza di "allontanare" l'uno quando l'altro sta posizionando le sue navi. Per far questo basta muovere il cursore sulla nave che vuoi spostare o premere fuoco, quindi la potrai posizionare sulla tabella; puoi anche modificare la disposizione dei quadratini che formano una nave andando sopra ROTAZ OFF e premendo fuoco (comparirà rotaz. ON): ora non sposterai più la nave, ma la sua "struttura". Prova e capirai subito; ricordati la regola fondamentale (e unica): due navi non possono toccarsi, nel senso che ci deve essere almeno un quadratino di spazio tra le due.

L'altra opzione, bordata on/off,



riguarda il numero di colpi che puoi sparare con una sola bordata: se sarà on i colpi saranno 24, altrimenti 4. La differenza sta nel fatto che se scegli i 24 colpi, questi diminuiranno man mano che il tuo avversario colpirà le tue navi, proporzionalmente alla stazza della nave. Se cioè ti colpirà la portaerei, ti saranno sottratti 5 colpi perché di tanti essa era composta e così via. Una delle tattiche migliori è quella di distruggere immediatamente, una volta scovata, la na-

ve nemica, perché così facendo riduci i colpi disponibili del tuo avversario. Se devi lasciare momentaneamente la partita, non ti preoccupare se vedrai partire il demo: appena toccherai un tasto il programma ti darà il benvenuto...

Ultima cosa: quando il computer si metterà a sparare realmente, tu non potrai fare niente perché quella è solo una simulazione dei colpi lanciati da te, perciò non cercare di modificare il tiro dei cannoni o di abbattere gli aerei!



IL MAGO VOLANTE

(48K)

Hai mai visto un mago volare? È un mago vero? Beh, in questo gioco c'è un mago che per di più può anche volare, anche se per pochi metri! Si tratta di un classico platform game, con tantissime stanze da girare e da perlustrare nel vano tentativo (te ne accorgerai!) di raccogliere dei candelotti magici. I mostri che vanno per la maggiore sono senza dubbio dei terribili pipistrelli che svolazzano

dappertutto, cercando di disturbare il più possibile la tua ricerca. Purtroppo non si limitano soltanto a questo e, per quanto tu abbia dei poteri magici, non puoi resistere al loro contatto.

Non muori subito però, ma soltanto dopo sette toccatine: ti accorgerai del tuo stato di salute dal colore del mago in alto a sinistra; noterai che diventerà sempre più pallido ad ogni nuovo contatto fino



al rosso, al nero e poi...

Per fortuna che il buon Big Spectrum ha provveduto e potrai usufruire delle vite infinite rispondendo alla solita domanda iniziale.

In alto a destra c'è una sorta di mappa del castello (se non l'averi ancora capito, sei in un castello!) e il quadratino che lampeggia rappresenta la stanza in cui ti trovi. Man mano che procederai potrai

quindi almeno capire se ci sei già stato o meno, avendo l'accortezza di guardare la mappa prima di entrare nella stanza. Puoi usare anche degli speciali ascensori, che somigliano a delle gabbie: una volta che ci sei sopra, girati e premi fuoco. Ricorda da dove sei partito e segna anche la stanza in cui sei finito, giusto per facilitarti il compito.

Quando avrai raccolto una quantità sufficiente di candelotti, comparirà un bel barile di... di più non ti possiamo dire, se non che per prendere i candelotti basta saltarci sopra, mentre per scendere o salire le scale devi girarti nella giusta posizione ed andare su o giù.



RAPIDE

(48K)



Una bella simulazione sportiva, un'avventurosa discesa tra le acque di quattro diversi fiumi a bordo di una canoa. La difficoltà del gioco non risiede tanto nel tracciato vero e proprio, quanto nel fatto che stai partecipando ai campionati nazionali e devi arrivare a valle nel più breve tempo possibile, passando però correttamente attraverso tutte le porte (come quelle delle gare di sci). Le istruzioni appariranno in continuazione sulle ultime due righe dello schermo ma, per facilitarti la lettura, le riportiamo sommariamente anche qui. La regola fondamentale è costituita dal corretto passaggio attraverso le boe: ci sono due diversi tipi di boe (ma ricordati che ci saranno sempre

DUE boe per segnalare una porta), una molto chiara ed una ombreggiata. Le porte costituite dalle boe più chiare vanno "centrate" seguendo il corso della corrente, le altre le dovrai passare contro corrente. Sì, hai letto bene! Dovrai passare fuori dalle due boe, tornare indietro vogando attraverso le boe e riprendere il percorso. Non è proprio difficile, solo che perdi molto tempo e soprattutto può capitare che tu confonda le boe più chiare con le alghe del fondale del fiume, perciò tieni gli occhi bene aperti. Non pensare di fare il furbo: se non rispetterai le regole ti verranno assegnati diversi secondi di penalizzazione. Una cosa molto simpatica del gioco è l'opzione MODIFICA: con essa puoi modi-

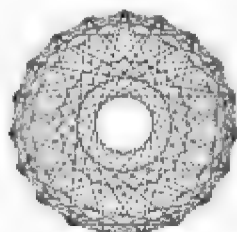
ficare o addirittura ricostruire da capo tutti e 4 i tracciati! Puoi salvarli su nastro e ricaricarli quando ti sarai stancato di quelli già presenti. Per avere l'elenco dei comandi disponibili basta che tu prema H: con i soliti tasti Q A O P muovi il cursore sul tracciato (in rosso); con N inserisci un blocco, con 0 lo togli, con Z ed X scegli i blocchi da mettere tra gli oltre 130 disponibili. Quando hai finito puoi salvare o giocare immediatamente premendo lo spazio per uscire dall'opzione modifica. Se usi la tastiera, i tasti sono:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
BREAK = torni al menu iniziale.



ISIDORO

(48K)



Protagonista di questo gioco è Isidoro, il terribile gatto dei fumetti, disperato per la scomparsa di un suo caro amico, tal Arle-

ne. Non è assolutamente un'avventura anzi, la cosa più importante è l'azione: se rimarrai fermo per più di 10 secondi ti addormenterai ed

il gioco terminerà. L'indolenza e la sonnolenza di Isidoro sono proverbiali, perciò dovrai cercare di non stancarlo troppo, altrimenti si

addormenterà, e di farlo mangiare in continuazione. Scopo del gioco è trovare l'amico del cuore portato di nascosto nella città della lira: ma il problema principale sarà trovare il modo di entrare in questa città, ed anche quello di uscirne, poi! Ti diciamo subito che la faccenda è abbastanza complessa, anche se nell'ultima riga dello schermo compariranno suggerimenti, battute ed informazioni varie. Avrai bisogno assolutamente di una chiave, di una lampada e soprattutto di mangiare ogni tanto (persino dei semi di anice!). Per prendere gli oggetti basta premere il tasto (o il joystick) corrispondente alla direzione giù, e questo

comparirà in basso a destra. Ti sarà detto, anche se non sempre, cos'è quello che hai preso, nel caso non l'avessi visto bene.

Premendo fuoco il nostro Isidoro scaglia dei formidabili calci, e indovina un po' a chi devono essere indirizzati? Ma a quel povero cane che passeggia in continuazione: vedrai che bel volo farà!

Tu ovviamente dovrai guidare Isidoro nella sua avventura e dovrai calarti nei panni di uno Sherlock formato gatto, visto quello che ti aspetta. Dovrai usare tutte le tue capacità di investigatore per capire innanzitutto come si arriva alla città, e a cosa serve quel giornale sempre tra i piedi...

Puoi usare il joystick oppure la tastiera sapendo che i tasti di default con le rispettive azioni sono: sinistra = cammina a sinistra = O
destra = cammina a destra = P
su = salta = Q
giù = lascia/prende = A
fuoco = pedata = M
fuoco+su = cammina nello screen = M/Q
fuoco+giù = usa/mangia oggetti = M/A
pausa = H

Per iniziare il gioco devi premere fuoco; per interromperlo ed iniziare da capo usa caps shift + space (break).



TRACK FIRE

(48K)



Questo gioco appartiene alla schiera di quelli nei quali l'unica cosa sensata è sparare in continuazione, senza neanche vedere dove vanno a finire i colpi. Inizialmente avrai a disposizione un tipo di arma non molto sofisticato: una sorta di masso rotondo ma, man mano che distruggerai dei particolari oggetti, potrai cambiare progressivamente. E per fortuna, altrimenti non andresti molto lontano!

La storia è molto semplice: sei stato portato, da una macchina del tempo, avanti di 2000 anni e quello che vedi attorno a te somiglia affatto alla cara e vecchia Terra che avevi lasciato appena 5 minuti fa! Sembra impossibile ma è proprio così: l'unica cosa che è rimasta intatta durante il viaggio temporale è un sofisticatissimo sistema di difesa personale, composto da una serie di armi, diverse per caratteristiche e per efficacia. Purtroppo però i chip che regolano le varie funzioni hanno subito una violenta

trasformazione e sono diventati dei terribili macigni, che vengono attratti inesorabilmente dal tuo stesso corpo. Dovrai perciò far fuoco anche contro di essi nella speranza che dall'esplosione di questi scaturisca una stella, simbolo del chip. Una volta presa la stella, la tua arma cambierà stadio e passerà a quello successivo. Inizialmente, infatti la portata dei tuoi colpi, comunque micidiali, è molto limitata: devi sempre attendere che il nemico ti si avvicini per farlo fuori e non sempre ti riuscirà. Per terminare un intero quadro devi scegliere una direzione e proseguire fino in fondo superando tutti gli ostacoli, ma ricordati che solo una direzione sarà quella giusta. Attento alle buche rosse, saltale; se muori proprio dentro una di queste buche, occhio quando ricomincia il gioco, perché il programma ti metterà proprio all'inizio del fosso. Dovrai quindi tornare indietro a prendere la rincorsa, altrimenti non riuscirai mai a sal-

tarlo. Puoi spiccare formidabili salti ma non lo fare inutilmente perché, soprattutto nei quadri successivi, comparirà uno strano essere volante che ti ucciderà al solo contatto. Proprio all'inizio del secondo quadro c'è subito una fossa: non saltarla appena la vedi, temporeggia ed aspetta che passi quell'affare volante, che sa tanto di uccello preistorico. Il gioco è sincronizzato, almeno in alcuni punti, ma basta prenderci la mano per terminarlo; ogni volta che riesci a finire un quadro vedrai il nostro eroe correre (non cercare di fermarlo perché è inutile) in una storia di tunnel nel quale gli saranno assegnati gli eventuali bonus. Hai, naturalmente, un tempo limite per completare ogni quadro!

Oltre che le stelle indispensabili per cambiare tipo di arma, ci sono molti altri simboli: ad esempio una sorta di diamante per aggiungere una vita; una T per aumentare il tempo a disposizione e così via.



PROGETTO SEGRETO

(48K)

Ancora una volta ti troverai coinvolto in una difficile missione, dal cui esito dipende la sorte di migliaia di persone che attendono fiduciose il tuo ritorno. Una setta segreta la cui sigla è A.P.S. si è impadronita di un importantissimo progetto per la realizzazione di un mega laser spaziale. I documenti sono stati sottratti dal centro elaborazione dati della Xertic, la società depositaria del progetto stesso. Appena dato l'allarme tutti si mettono sulle tracce della refurtiva ma con scarsi risultati.

Soltanto il responsabile del progetto, però, era a conoscenza di un particolare dispositivo di sicurezza che entrava automaticamente in funzione qualora si verificasse una situazione anomala. Un microchip interno ai documenti avrebbe dovuto segnalare il verificarsi o meno di questa eventualità, ed ovviamente la speranza è l'ultima a morire. Tu vieni convocato al centro



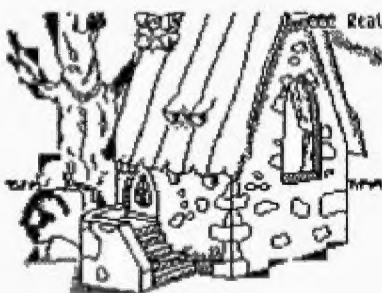
elaborazioni dati ed istruito appositamente dal responsabile sulle modalità per seguire le tracce lasciate dal sistema di sicurezza. Nella pratica queste saranno costituite da alcune normalissime (apparentemente!) chiavi che ricostruiranno man mano la strada da seguire. Nel tuo equipaggiamento

non mancheranno certamente un bel laser (visto che dovrai penetrare nel cuore del covo della setta, cioè nell'APS) ed una particolare tuta protettiva (sono state segnalate presenze di gas letali nell'aria). Dovrai stare sempre all'erta perché, appena metterai piede nella base nemica, i sistemi di allarme segnaleranno immediatamente la tua presenza ed intere guarnigioni di guardie cercheranno di ostacolarti il cammino sparando all'impazzata. Inutile dire che la tattica migliore è quella di muoversi in continuazione e fare fuoco: stai attento ai nemici che corrono più forte di te perché il solo contatto con loro è mortale: non è necessario che ti sparino! È più salutare fermarsi, girarsi ed ammazzare quelli che ti stanno seguendo, senza perdere mai d'occhio gli altri: insomma, in capo a 5 o 6 partite capirai facilmente qual è la tattica migliore. In basso sullo schermo ci sono 5 monitor che si accenderanno quando raccoglierai le chiavi (basta andarci sopra) mentre sopra è visualizzata una piccola parte della mappa della base, per ora incomprensibile. Dovrai addentrarti nel cuore della base per portare a termine la missione raccogliendo tutto quello che trovi: è INDISPENSABILE per il buon esito della tua azione. Attendi qualche attimo dopo la fine del caricamento e poi scegli il tipo di controllo che desideri.



THE LOST SWORD

(48K)
di G.B. Aicardi



Questa splendida avventura del solito Aicardi è ambientata nella reggia di Ardruss, sotto le grinfie del re.

Un gruppo di sconosciuti si è in-

trodotto furtivamente nel castello e si è impadronito della invincibile spada reale. Il tuo arduo compito sarà quello di ritrovare l'arma caduta nelle mani sbagliate, il che

non sarà per nulla facile.

Sappi almeno che la ritroverai nella bottega di un mercante, che in linea d'aria non è neanche troppo distante dal punto di partenza,

anche se per raggiungerla dovrai faticare non poco.

Per prima cosa dovrai esaminare il re, usando la solita sintassi (ESAMINO IL RE); prima o poi apparirà un ippogrifo al quale dovrai regalare alcune... che non dovrai assolutamente mangiare tu!

Ricordati che quando riuscirai finalmente a "vedere" la spada, la dovrai pagare, perciò tieni ben presente fin dal principio questo particolare.

Ci sono alcuni comandi standard che, tra parentesi, sono gli stessi delle precedenti avventure: I per inventario (elenco di tutto quello che hai con te); G per guardo (se non avevi letto o visto bene quello che c'era nella schermata); AIUTO per chiedere suggerimenti (ehm...!); COPY per fare un hard-copy dello screen su stampante ed infine STOP per cominciare da capo un'altra partita.

Se proprio non riesci a trovare la soluzione, puoi andare a vedere quello che c'è dalla linea 3010 in poi... però non vale!

```
3010>IF a$="ESAMINO IL RE"AND y7
=1THEN PRINT "Il re ti guarda e
dice : - Salve messere, stavo asp
ettandovi. Vi ho convocato qui p
er incaricarvi di recuperare la
mia spada ma- gica, rubatami gior
ni fa da due fellaoni. A voi il co
mpito di ri- trovarla; se riusci
rete, sarete coperto d'oro, altrim
enti sara' peggio per voi. Add
io.":PRINT :GO TO 490
3011 IF (a$="OFFRO LA SPADA AL R
E" OR a$="DO' LA SPADA AL RE") A
ND y7=0 THEN PRINT "Il re prend
e la spada, che riconosce istanta
neamente. ~E' proprio lei!~ - Esc
ama soddisfatto. - ~Complimenti,
non immaginavo ci sa-reste riusci
to! Copritelo d'oro!~. HAI VINT
O, BRAVISSIMO!!!": FOR f=1 TO 300
: NEXT f: PAUSE 0: RUN
3029 GO TO 616
3030 IF (a$="ESAMINO I FRASSIPRE
```



DISAS 80

(48K)



Ecco uno dei più usati disassemblatori esistenti per lo Spectrum: siamo riusciti a sottrarlo al famigerato Big Spectrum ed a sua insaputa lo pubblichiamo. Non ha niente di particolare tutto sommato, anzi a prima vista può sembrare che gli manchi qualche comando, ma non bisogna dimenticare che questo è un disassemblatore molto veloce, e NON un monitor, cosa molto più complessa e più "lunga", ragionando in termini di byte. Il suo uso è davvero semplice: si attiva con RANDOMIZEUSR 60000 e si interrompe premendo lo spazio o la n quando lo Spectrum chiede il solito Scroll. Puoi avere la visualizzazione dei

dati sia in decimale che in esadecimale e, poiché esistono due scuole di pensiero che si accapigliano sul fatto se sia meglio l'una o l'altra rappresentazione, questa è un'opzione fondamentale del programma che mette tutti a tacere. C'è da dire però che il decimale è più intuitivo ed immediato e finché si lavora con processori a 8 bit non esiste nessun tipo di problema. Prova però a giocherellare con un 68000 dove gli indirizzi superano tranquillamente il mega bytes e ti accorgerai che in quel caso non avrebbe molto senso usare il decimale. Ma fino a prova contraria il nostro Spectrum possiede un ancor valido Z80 (Z80/A per la precisio-

ne) perciò i decimalisti possono rimanere tranquilli, tanto più che anche il sig. Big usa sempre e solo numeri decimali... dicono che odi le lettere!

Chiusa questa digressione passiamo ad esaminare i comandi disponibili: come prima cosa dovrai dare l'indirizzo di inizio della routine da disassemblare e poi ovviamente la fine. Se alla seconda domanda batti enter, cosa molto più comoda, il disassemblatore non si fermerà fin quando tu non premerai la R per immettere un nuovo indirizzo iniziale. Se vuoi la copia del video su carta devi premere caps shift + P; se vuoi tornare al video batti caps + S.

Un'altra caratteristica fondamentale è che il Disas80 è stato scritto appositamente per lo Spectrum, e quindi non è uno dei tanti programmi generici studiati per una macchina Z80. Da cosa si capisce? Eh eh... prova a disassemblare una routine che usa il potentissimo Calculator Stack della rom con un altro programma simile, e vedrai che non ci capirai niente! Questo perché, dopo l'istruzione RST 28, tutti i codici che seguono fino al 38 incluso che segnalano la fine hanno una funzione ben precisa ma "capita" soltanto dalla routine presente sulla rom dello Spectrum. È cioè una peculiarità della rom Spectrum e non una caratteristica generale dello Z80. Questa opzione non è da sottovalutare, perché rende comprensibili pezzi di linguaggio macchina altrimenti illeggibili. Per curiosità prova a spazzolare la rom, ad esempio dall'indirizzo esadecimale 2DE3: per immettere un numero esadecimale nel disas80 devi farlo precedere da un "&". Dopo il RST 28 ci saranno una serie di DEFine Byte con a fianco una sigla che sintetizza la loro funzione: ad esempio DUP sta per duplicate, JP - TR per salta se è vero e così via. Per capire meglio e a fondo la funzione della rst 28 ti consigliamo di andare a leggerci il disassemblato completo della rom (THE COMPLETE SPECTRUM ROM DISASSEMBLY by Dr. Ian Logan & Dr. Frank O'Hara published by Melbourne House) reperibile in quei negozi che ancora trattano lo Spectrum (GBC!). Un'altra ciliegina riguarda l'istruzione

```

11747 239 .....rst 28
11748 49 .....defb 49=DUP
11749 54 .....defb 54=<0
11750 0 .....defb 0=JP-TR
11751 11 .....defb 11=NEG
11752 49 .....defb 49=DUP
11753 55 .....defb 55=>0
11754 0 .....defb 0=JP-TR
11755 13 .....defb 13=LESS
11756 2 .....defb 2=DEL
11757 56 .....defb 56=EXIT
11758 62 48 .....ld a,48
11760 215 .....rst 10
11761 201 .....ret
11762 42 56 62 ....ld hl,(15928)
11765 45 .....dec l
11766 215 .....rst 10
11767 239 .....rst 28

```

RST 8 che sullo Spectrum viene usata per stampare un messaggio di errore: anche qui un normale disassemblatore si incarterebbe perché andrebbe ad interpretare anche il numero che segue l'rst, cosa invece ASSURDA, dato che quel numero è un parametro che indica quale tipo di errore è avvenuto. Ma il tuo caro Disas80 non si sbaglierà e ti darà anche il codice dell'errore e, se non ti ricordi a memoria a cosa corrisponde esattamente, puoi andare a controllare sull'infallibile manuale. Infine l'ultima sciccheria: il Disas80 è RILOCABILE! Non nel senso però che a qualsiasi indirizzo tu lo metta lui funziona, perché sarebbe vo-

lere un po' troppo, ma, dando al posto di usr 60000 l'istruzione RANDOMIZE USR 62912, ti verrà chiesto l'indirizzo al quale posizionare il nuovo Disas80. Quindi puoi salvare il codice rilocato sapendo che è lungo esattamente 2912 bytes. Ricordati però che puoi rilocarlo soltanto partendo dal Disas80 ORIGINALE dato che, una volta rilocato, non esiste più tale routine. Questa è senza dubbio la cosa più utile, visto che è molto facile trovare programmi che si posizionano in cima alla memoria e che quindi andrebbero coperti dal Disas80: basterà fare una versione "bassa" e tutti i problemi saranno risolti.

QUALUNQUE
COMPUTER
TU
ABBIA...

PUOI ENTRARE
GRATIS nel
MODEM CLUB!

telefona 02/706857





[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUOR@TERRA.COM